*Легенды далёкой Штормовой Лазури: история первая*

# Леди Блэкбёрд,

Автор, дизайнер и художник
*Джон Харпер*

Влияние
*Клинтон Р. Никсон, Джеймс В. Уэст, Люк Крейн, Винсент Бейкер, Джонатан Уолтон, Джад Карлман, Ясон Морнингстар, Фред Хикс, Роб Донохью, Леонард Бальсера, Бен Леман, Марк Кози, Брендон Амансио, Клаудио Чиппола, Майк Риверсо, Джосс Уидон, Джордж Лукас, Хаяо Миядзаки, Рейко Кодама*

Тестирование правил
*Адам Шеврие, Шеннон Ист, Пол Риддл, Найданка Хуамани, Сейдж ЛяТорра*

Перевод
*Кира Приселкова, Александр Ермаков, Тамара Персикова, Анастасия Гастева*

Редактура
*Анна Нестерова, Анастасия Гастева, Владимир Сергеев*

Вёрстка
*Александр Ермаков*

Связь
*Автор: oneseven@gmail.com*
*Перевод: mailbox@studio101.ru*

*Документ распространяется по лицензии* **Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0**.
*http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/*

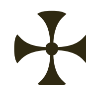
Версия 2016-05-07 RU

бежит от графа Карлоу, спасаясь от династического брака. Первым делом она нанимает воздушное судно контрабандистов «Сову», на котором надеется как можно скорее добраться от своего дворца в Элизиуме до далёких Осколков. Именно там король пиратов, Урия Флинт, ждёт свою тайную возлюбленную.

Однако на полпути к Гавани «Сову» настигает и захватывает Имперский крейсер «Длань Скорби». Основанием для ареста стало следование под чужим флагом.

Сейчас леди Блэкбёрд, её телохранитель и экипаж корабля находятся на гауптвахте. В это время командир крейсера, капитан Холлас, проверяет бумаги на «Сову» по телеграфу. Конечно, ордера на арест рано или поздно всплывут. Тогда-то и выяснится, что владелец судна — никто иной, как скандально известный изгнанник из Империи Сайрус Вэнс.

- *Как Леди и остальным сбежать с «Длани Скорби»?*
- *Какие опасности подстерегают их в пути?*
- *Найдут ли они тайное убежище короля пиратов? А если найдут, возьмёт ли Урия Флинт леди Блэкбёрд в жёны? И не передумает ли сама Леди выходить за него к концу своего путешествия?*



# Штормовая Лазурь

*Обломки цивилизации на орбите тускнеющей звезды*




## Дрейфующие в Лазури

Миры Штормовой Лазури (или просто Лазури) плывут в пригодном для дыхания воздухе, вращаясь вокруг маленькой холодной звезды. Учёные считают, что эта звезда состоит из чистой Эссенции — таинственной энергии, которой волшебники питают свои заклинания. Эта «солнечная система» намного меньше, чем можно подумать — чтобы пройти от края до края на обычном воздушном корабле, понадобится около шести недель. Большинство же миров Империи и вовсе расположены всего в паре дней пути друг от друга.

## Глубина

Самые тяжёлые газы формируют слой густого тумана под воздушным пространством Лазури. Туман едок, — людям без противогазов туда лучше не соваться, а коррозия поражает корпуса большинства воздушных кораблей во время первого же погружения. Пираты и другие преступники порой уходят на Глубину, чтобы улизнуть от имперских патрулей или устроить засаду. Вот только, помимо тумана, там таятся небесные кальмары и другие чудовища.

## Имена

Мужские: Август, Авель, Артемис, Виктор, Влад, Джек, Джефферсон, Джованни, Иона, Иван, Илай, Лео, Логан, Малахия, Марио, Михей, Наум, Ной, Орлеанс, Оскар, Сайлас, Сэмюэль, Уэстер.

Женские: Арден, Вероника, Виолетта, Грэйс, Джезебель, Елена, Изабель, Клара, Криста, Лея, Лидия, Люси, Саэсса, Серафина, Соня, София, Фиона, Ханна, Хейзел, Эвелин, Элис, Эстер, Эшлин.

Фамилии: Боуэн, Бэлль, Вахария, Винтер, Киэл, Кросс, Куин, Кэлра, Кэнтер, Кэрсон, Морган, Моро, Пикетт, Портер, Райт, Сидху, Сотто, Торрес, Уокер, Хантер, Харвуд, Холлас.

Благородные дома: Блэкбёрд, Мунклауд, Найтсонг, Сноу, Твайлайт, Уайтхорн, Файрфлай, Эш.

## Элизиум

Центральный мир Империи — дом великих благородных семей. А также царство роскоши и упадка нравственности, обслуживаемое холопами, рабами и элитной охраной аристократии.

## Олимпия

База Имперских Воздушных Сил. Отсюда уходят экспедиции к колониям Имперского Фронтира или попросту в любую точку Лазури. Кроме этого, Олимпия славится лучшими пивоварами и виноделами на территории Империи.

## Тихая Гавань

Важнейший из Вольных Миров. Тут, в беспорядочно разрастающихся городских кварталах Торговый Союз пытается призвать к порядку враждующие кланы и фракции Вольного Народа. Рабство здесь запрещено, поэтому многие бывшие рабы обретают в Гавани новый дом.

## Ночная Пристань

В отличие от других миров, Ночная Пристань неподвижна, и одна из её сторон всегда во тьме. Именно под покровом мглы пираты и контрабандисты построили потайной город-порт, где ведут свои гнусные дела. В этом прибежище подлецов и злодеев безусловно опасно находиться, но зато там можно продать и купить практически всё, включая бесценные секреты.

## Осколки

Бушующий водоворот из хаотично вращающихся осколков миров, где с трудом ориентируются даже самые опытные лоцманы. Говорят, где-то в глубине Осколков спрятана крепость короля пиратов, Урии Флинта, и лишь те, кому ведом секрет Истинного Курса, могут добраться туда.

# Наташа Сайри ✠ Леди Блэкбёрд

*Имперская аристократка, путешествуя инкогнито, сбегает со свадьбы к своему возлюбленному*

***Индивидуальные черты***

### Аристократка из Империи
*Этикет, танцы, образование, история, наука, богатство, связи, дом Блэкбёрд*

### Архимаг
*Заклинатель, проводник Эссенции, Сердце Бури, ветер, молния, [полёт], [взрыв], [магическое зрение]*

### Атлетика
*Бег, фехтование, рапира, дуэли, стрельба, [пистолеты], [акробатика]*

### Обаяние
*Харизма, сила личности, командование, дворяне, прислуга, [солдаты]*

### Хитроумие
*Обман, введение в заблуждение, маскировка, знаки и шифры, [тихая поступь], [скрытность]*

Особенности в [скобках] — это характеристики, которых у вас ещё нет. Вы сможете приобрести их при повышении. См. «Общие правила».

### Нота Совершенства
*Как представитель знати, вы стоите выше обывателей. Играйте эту ноту, когда демонстрируете своё превосходство или решаете задачу за счет особенностей и навыков аристократа.* Завершить: отречься от своего происхождения.

### Нота Миссии
*Вы должны сбежать из Империи и встретиться со своим тайным возлюбленным, королём пиратов Урией Флинтом, после шестилетней разлуки. Играйте эту ноту, когда действуете в интересах этой миссии.* Завершить: разочароваться в своей цели.

### Нота Инкогнито
*Вы действуете тайно, под личиной простолюдинки. Играйте эту ноту, когда вы убедили кого-то в своём простом происхождении.* Завершить: открыть своё истинное происхождение тому, кого вам удалось обмануть.

### Секрет Сердца Бури
*Пока вы можете говорить, вы способны использовать магию. У вас есть черта архимаг и особенность Сердце Бури.*

### Секрет Сосредоточения
*Один раз за игровую встречу вы можете перебросить кубики при провале, когда творите магию.*

☐ РАНЕНА ☐ МЕРТВА ☐ БЕЗ СИЛ ☐ В ЯРОСТИ ☐ ЗАБЛУДИЛАСЬ ☐ ПРЕСЛЕДУЕМАЯ ☐ В ЗАПАДНЕ

## ✠ Общие правила ✠

### Броски кубиков
Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Начните с **одного** кубика. Добавьте ещё **один**, если у вас есть *черта*, способная помочь в текущей ситуации. Если у этой черты есть актуальные *особенности*, добавьте ещё **по одному** за каждую. И наконец, добавьте **любое** количество кубиков из *личного запаса* (на старте в запасе 7 кубиков).

Бросьте все имеющиеся кубики. Результат **4 или выше** на кубике считается *успехом*. Чтобы преодолеть препятствие, нужно количество успехов, равное *сложности* (обычно 3).

Сложность: 2 — низкая • 3 — средняя • 4 — высокая • 5 — подвиг

В случае **успеха** использованные кубики не возвращаются в личный запас. Не волнуйтесь, вы восполните его позже.

В случае **провала** ваш персонаж не достигает цели, но вы сохраняете использованные кубики личного запаса и добавляете туда ещё один. Ведущий опишет развитие ситуации, и, возможно, вам представится шанс попробовать ещё раз.

### Состояния
В зависимости от событий (особенно при провале) ведущий вправе наделить персонажа состоянием: *ранен*, *мёртв*, *без сил*, *в ярости*, *заблудился*, *преследуем* или *в западне*. Его нужно отметить в бланке персонажа, объяснив, как именно это произошло (состояние «мёртв» значит, что персонаж «считается погибшим», если не сказано иное).

### Помощь
Если ваш персонаж желает помочь другому, вы можете дать игроку кубик из своего личного запаса, уточнив, как именно ваш герой пытается помочь. В случае успеха вы теряете свой кубик; в случае провала он возвращается в ваш личный запас.

### Ноты
Сыграв ноту, вы можете сделать одно из двух:

- † получить ***пункт опыта***,
- † добавить кубик в запас (максимум 10).

Если от того, что вы сыграли ноту, вы подвергаетесь опасности, получите 2 пункта опыта или 2 кубика (или 1 пункт опыта **и** один кубик).

Набрав 5 пунктов опыта, вы получаете **повышение**. За него вы можете:

- † Приобрести новую ***черту*** (исходя из того, чему герой научился сейчас или опыта прошлого, представшего в новом свете).
- † Приобрести новую ***особенность*** для уже имеющейся черты.
- † Приобрести новую ***ноту*** (двух одинаковых нот быть не может).
- † Узнать ***секрет*** (если к тому есть предпосылки).

Использовать повышение можно в любой момент, даже в бою!

У каждой ноты есть условия ***завершения***. Если они соблюдены, вы можете (но не обязаны) убрать ноту и получить за это два повышения.

### Передышка
Вы можете разыграть ***сцену отдыха*** в компании другого персонажа. Такая сцена восстанавливает ваш запас кубиков до 7. Также, по обстоятельствам, она может снять некоторые состояния или дать вам возможность снова использовать *секрет*.

*Сцена отдыха* — это удачное время для того, чтобы задать вопросы (от лица героя) другому игроку, чтобы тот мог раскрыть историю своего персонажа: «Почему ты выбрал такую жизнь?», «Что думаешь о Леди?», «Почему ты взялся за эту работу?» и так далее. *Сцена отдыха* может представлять собой ретроспекцию (флэшбек).

# ✠ Наоми Бишоп ✠

*Бывший гладиатор, телохранитель леди Блэкбёрд.*

**Индивидуальные черты**

### *Гладиатор*

*Боевой опыт, жестокость, живое оружие, скорость, закалка, [сила], [костолом], [грозный вид]*

### *Телохранитель*

*Бдительность, угрозы, защита, разоружение, связывание, носильщик, взятие в захват, [охрана], [первая помощь]*

### *Бывшая рабыня*

*Тихая поступь, скрытность, бег, стойкость, превозмогание, воровство, дворяне, [ненависть], [сила воли]*

### *Сообразительность*

*Интуиция, восприятие, изворотливость, ложь, ловушки, [чувство опасности], [проницательность]*

Особенности в [скобках] — это характеристики, которых у вас ещё нет. Вы сможете приобрести их при повышении. См. «Общие правила».

### *Нота Стража*

*Вы — личный телохранитель леди Блэкбёрд. Играйте ноту, когда ваши действия зависят от поступков Леди или когда защищаете её от опасности.* Завершить: разорвать отношения с леди Блэкбёрд.

### *Нота Мести*

*В Империи вас продали в рабство и заставили убивать для развлечения. Вы жаждете мести, мечтаете сжечь ненавистные имперские города. Играйте ноту, когда действуете против Империи (особенно убивая имперцев).* Завершить: простить Империю за содеянное.

### *Нота Воина*

*Вам знакомы ярость и азарт боя, когда выживает сильнейший. Играйте ноту каждый раз, когда сражаетесь с достойным или превосходящим вас противником.* Завершить: упустить возможность ввязаться в хорошую драку.

### *Секрет Разрушения*

*Вы можете ломать вещи голыми руками, как если бы у вас был кузнечный молот. Это пугает.*

### *Секрет Телохранителя*

*Один раз за игровую встречу вы можете перебросить кубики при провале попытки защитить кого-то.*

☐ РАНЕНА ☐ МЕРТВА ☐ БЕЗ СИЛ ☐ В ЯРОСТИ ☐ ЗАБЛУДИЛАСЬ ☐ ПРЕСЛЕДУЕМАЯ ☐ В ЗАПАДНЕ

# ✠ Общие правила ✠

## Броски кубиков

Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Начните с **одного** кубика. Добавьте ещё **один**, если у вас есть *черта*, способная помочь в текущей ситуации. Если у этой черты есть актуальные *особенности*, добавьте ещё **по одному** за каждую. И наконец, добавьте **любое** количество кубиков из *личного запаса* (на старте в запасе 7 кубиков).

Бросьте все имеющиеся кубики. Результат **4 или выше** на кубике считается *успехом*. Чтобы преодолеть препятствие, нужно количество успехов, равное *сложности* (обычно 3).

Сложность: 2 — низкая • 3 — средняя • 4 — высокая • 5 — подвиг

В случае **успеха** использованные кубики не возвращаются в личный запас. Не волнуйтесь, вы восполните его позже.

В случае **провала** ваш персонаж не достигает цели, но вы сохраняете использованные кубики личного запаса и добавляете туда ещё один. Ведущий опишет развитие ситуации, и, возможно, вам представится шанс попробовать ещё раз.

## Состояния

В зависимости от событий (особенно при провале) ведущий вправе наделить персонажа состоянием: *ранен*, *мёртв*, *без сил*, *в ярости*, *заблудился*, *преследуем* или *в западне*. Его нужно отметить в бланке персонажа, объяснив, как именно это произошло (состояние «мёртв» значит, что персонаж «считается погибшим», если не сказано иное).

## Помощь

Если ваш персонаж желает помочь другому, вы можете дать игроку кубик из своего личного запаса, уточнив, как именно ваш герой пытается помочь. В случае успеха вы теряете свой кубик; в случае провала он возвращается в ваш личный запас.

## Ноты

Сыграв ноту, вы можете сделать одно из двух:

† получить ***пункт опыта***,
† добавить кубик в запас (максимум 10).

Если от того, что вы сыграли ноту, вы подвергаетесь опасности, получите 2 пункта опыта или 2 кубика (или 1 пункт опыта **и** один кубик).

Набрав 5 пунктов опыта, вы получаете **повышение**. За него вы можете:

† Приобрести новую ***черту*** (исходя из того, чему герой научился сейчас или опыта прошлого, представшего в новом свете).
† Приобрести новую ***особенность*** для уже имеющейся черты.
† Приобрести новую ***ноту*** (двух одинаковых нот быть не может).
† Узнать ***секрет*** (если к тому есть предпосылки).

Использовать повышение можно в любой момент, даже в бою!

У каждой ноты есть условия ***завершения***. Если они соблюдены, вы можете (но не обязаны) убрать ноту и получить за это два повышения.

## Передышка

Вы можете разыграть ***сцену отдыха*** в компании другого персонажа. Такая сцена восстанавливает ваш запас кубиков до 7. Также, по обстоятельствам, она может снять некоторые состояния или дать вам возможность снова использовать *секрет*.

*Сцена отдыха* — это удачное время для того, чтобы задать вопросы (от лица героя) другому игроку, чтобы тот мог раскрыть историю своего персонажа: «Почему ты выбрал такую жизнь?», «Что думаешь о Леди?», «Почему ты взялся за эту работу?» и так далее. *Сцена отдыха* может представлять собой ретроспекцию (флэшбек).

# Сайрус Вэнс

*Бывший солдат Империи, ныне контрабандист и солдат удачи, капитан «Совы»*

***Индивидуальные черты***

*Бывший солдат Империи*
*Тактика, командование, солдаты, звания, связи, карты, имперские боевые корабли*

*Контрабандист*
*Торговля, обман, тихая поступь, скрытность, камуфляж, подделка, пилотирование, навигация, [ремонт], [артиллерия]*

*Выживание*
*Стойкость, бег, воровство, превозмогание, грозный взгляд, запугивание, [медик]*

*Воин*
*Боевая закалка, стрельба, стрельба с двух рук, пистолеты, фехтование, шпага, [рукопашный бой], [град пуль]*

Особенности в [скобках] — это характеристики, которых у вас ещё нет. Вы сможете приобрести их при повышении. См. «Общие правила».

*Нота Командира*
*Вы привыкли к беспрекословному повиновению окружающих. Играйте ноту, когда у вас есть план, и вы отдаёте приказы для его исполнения.* Завершить: признать другого лидером.

*Нота Тайных чувств*
*Вы очарованы леди Блэкбёрд, но не хотите, чтобы она знала об этом. Играйте ноту, когда действуете, исходя из этих чувств, или косвенно их демонстрируете.* Завершить: признаться в любви или отказаться от неё.

*Нота Изгнанника*
*Вы были изгнаны из Империи. Играйте ноту, когда ваше положение причиняет неудобства или имеет значение в текущей сцене.* Завершить: восстановить свой прежний статус в Империи или примкнуть к новой группе.

*Секрет Лидерства*
*Один раз за игровую встречу вы можете позволить другому персонажу перебросить кубики при провале, отдавая ему приказы или являя собой пример.*

*Секрет Искажения*
*Один раз за игровую встречу вы можете телепортироваться или телепортировать кого-то, к кому прикоснётесь.*

 РАНЕН  МЁРТВ  БЕЗ СИЛ  В ЯРОСТИ  ЗАБЛУДИЛСЯ  ПРЕСЛЕДУЕМ  В ЗАПАДНЕ

# Общие правила

## *Броски кубиков*

Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Начните с **одного** кубика. Добавьте ещё **один**, если у вас есть *черта*, способная помочь в текущей ситуации. Если у этой черты есть актуальные *особенности*, добавьте ещё **по одному** за каждую. И наконец, добавьте **любое** количество кубиков из *личного запаса* (на старте в запасе 7 кубиков).

Бросьте все имеющиеся кубики. Результат **4 или выше** на кубике считается *успехом*. Чтобы преодолеть препятствие, нужно количество успехов, равное *сложности* (обычно 3).

Сложность: 2 — низкая • 3 — средняя • 4 — высокая • 5 — подвиг

В случае **успеха** использованные кубики не возвращаются в личный запас. Не волнуйтесь, вы восполните его позже.

В случае **провала** ваш персонаж не достигает цели, но вы сохраняете использованные кубики личного запаса и добавляете туда ещё один. Ведущий опишет развитие ситуации, и, возможно, вам представится шанс попробовать ещё раз.

## *Состояния*

В зависимости от событий (особенно при провале) ведущий вправе наделить персонажа состоянием: *ранен, мёртв, без сил, в ярости, заблудился, преследуем* или *в западне*. Его нужно отметить в бланке персонажа, объяснив, как именно это произошло (состояние «мёртв» значит, что персонаж «считается погибшим», если не сказано иное).

## *Помощь*

Если ваш персонаж желает помочь другому, вы можете дать игроку кубик из своего личного запаса, уточнив, как именно ваш герой пытается помочь. В случае успеха вы теряете свой кубик; в случае провала он возвращается в ваш личный запас.

## *Ноты*

Сыграв ноту, вы можете сделать одно из двух:

† получить ***пункт опыта***,
† добавить кубик в запас (максимум 10).

Если от того, что вы сыграли ноту, вы подвергаетесь опасности, получите 2 пункта опыта или 2 кубика (или 1 пункт опыта **и** один кубик).

Набрав 5 пунктов опыта, вы получаете **повышение**. За него вы можете:

† Приобрести новую ***черту*** (исходя из того, чему герой научился сейчас или опыта прошлого, представшего в новом свете).
† Приобрести новую ***особенность*** для уже имеющейся черты.
† Приобрести новую ***ноту*** (двух одинаковых нот быть не может).
† Узнать ***секрет*** (если к тому есть предпосылки).

Использовать повышение можно в любой момент, даже в бою!

У каждой ноты есть условия ***завершения***. Если они соблюдены, вы можете (но не обязаны) убрать ноту и получить за это два повышения.

## *Передышка*

Вы можете разыграть ***сцену отдыха*** в компании другого персонажа. Такая сцена восстанавливает ваш запас кубиков до 7. Также, по обстоятельствам, она может снять некоторые состояния или дать вам возможность снова использовать *секрет*.

*Сцена отдыха* — это удачное время для того, чтобы задать вопросы (от лица героя) другому игроку, чтобы тот мог раскрыть историю своего персонажа: «Почему ты выбрал такую жизнь?», «Что думаешь о Леди?», «Почему ты взялся за эту работу?» и так далее. *Сцена отдыха* может представлять собой ретроспекцию (флэшбек).

# ✠ Кейл Аркам ✠

*Вор и маг-самоучка, первый помощник капитана и механик «Совы»*

***Индивидуальные черты***

*Вор*

*Бесшумность, тихая поступь, скрытность, ловкость, взлом, внимательность, ловушки, темнота, [защитные системы], [отвлекающие манёвры]*

*Проныра*

*Прыть, бой без правил, кульбиты, гибкость, трюкач, [фокусник], [акробатика], [кинжал]*

*Бытовая магия* *(можно использовать только одно **заклинание** за раз)*

***Свет, Тьма, Прыжок, Поломка**, [проводник Эссенции], [заклинатель]*

*Механик*

*Ремонт, двигатели, эффективность, запчасти, саботаж, [отладка], [судовое оружие]*

Особенности в [скобках] — это характеристики, которых у вас ещё нет. Вы сможете приобрести их при повышении. См. «Общие правила».

*Нота Жадности*

*Вам нравятся блестящие штучки. Играйте ноту, когда вам удаётся украсть что-нибудь шикарное или сорвать большой куш.* Завершить: отказаться от воровства навсегда.

*Нота Миссии*

*Вы должны доставить леди Блэкбёрд к королю пиратов Урии Флинту в целости и сохранности, чтобы они могли пожениться. Играйте ноту, когда делаете что-нибудь для выполнения этой цели.* Завершить: разочароваться в своей миссии.

*Нота Братства*

*Вы побратались с капитаном Вэнсом. Играйте ноту, когда Вэнс оказывает влияние на вас, или когда вы демонстрируете, насколько дорожите дружбой с ним.* Завершить: разорвать узы братства.

*Секрет Тайника*

*Несколько важных вещей всегда останутся при вас даже после тщательного обыска. Вы можете доставать простые предметы буквально «из ниоткуда» в любой момент.*

*Секрет Реакции*

*Один раз за игровую встречу вы можете перебросить кубики в случае провала, связанного с действием, для которого требуются проворство, ловкость или быстрая реакция.*

 **РАНЕН**  **МЁРТВ**  **БЕЗ СИЛ**  **В ЯРОСТИ**  **ЗАБЛУДИЛСЯ**  **ПРЕСЛЕДУЕМ**  **В ЗАПАДНЕ**

# ✠ Общие правила ✠

## Броски кубиков

Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Начните с **одного** кубика. Добавьте ещё **один**, если у вас есть *черта*, способная помочь в текущей ситуации. Если у этой черты есть актуальные *особенности*, добавьте ещё **по одному** за каждую. И наконец, добавьте **любое** количество кубиков из *личного запаса* (на старте в запасе 7 кубиков).

Бросьте все имеющиеся кубики. Результат **4 или выше** на кубике считается *успехом*. Чтобы преодолеть препятствие, нужно количество успехов, равное *сложности* (обычно 3).

Сложность: 2 — низкая • 3 — средняя • 4 — высокая • 5 — подвиг

В случае **успеха** использованные кубики не возвращаются в личный запас. Не волнуйтесь, вы восполните его позже.

В случае **провала** ваш персонаж не достигает цели, но вы сохраняете использованные кубики личного запаса и добавляете туда ещё один. Ведущий опишет развитие ситуации, и, возможно, вам представится шанс попробовать ещё раз.

## Состояния

В зависимости от событий (особенно при провале) ведущий вправе наделить персонажа состоянием: *ранен, мёртв, без сил, в ярости, заблудился, преследуем* или *в западне*. Его нужно отметить в бланке персонажа, объяснив, как именно это произошло (состояние «мёртв» значит, что персонаж «считается погибшим», если не сказано иное).

## Помощь

Если ваш персонаж желает помочь другому, вы можете дать игроку кубик из своего личного запаса, уточнив, как именно ваш герой пытается помочь. В случае успеха вы теряете свой кубик; в случае провала он возвращается в ваш личный запас.

## Ноты

Сыграв ноту, вы можете сделать одно из двух:

† получить ***пункт опыта***,
† добавить кубик в запас (максимум 10).

Если от того, что вы сыграли ноту, вы подвергаетесь опасности, получите 2 пункта опыта или 2 кубика (или 1 пункт опыта **и** один кубик).

Набрав 5 пунктов опыта, вы получаете **повышение**. За него вы можете:

† Приобрести новую ***черту*** (исходя из того, чему герой научился сейчас или опыта прошлого, представшего в новом свете).
† Приобрести новую ***особенность*** для уже имеющейся черты.
† Приобрести новую ***ноту*** (двух одинаковых нот быть не может).
† Узнать ***секрет*** (если к тому есть предпосылки).

Использовать повышение можно в любой момент, даже в бою!

У каждой ноты есть условия ***завершения***. Если они соблюдены, вы можете (но не обязаны) убрать ноту и получить за это два повышения.

## Передышка

Вы можете разыграть ***сцену отдыха*** в компании другого персонажа. Такая сцена восстанавливает ваш запас кубиков до 7. Также, по обстоятельствам, она может снять некоторые состояния или дать вам возможность снова использовать *секрет*.

*Сцена отдыха* — это удачное время для того, чтобы задать вопросы (от лица героя) другому игроку, чтобы тот мог раскрыть историю своего персонажа: «Почему ты выбрал такую жизнь?», «Что думаешь о Леди?», «Почему ты взялся за эту работу?» и так далее. *Сцена отдыха* может представлять собой ретроспекцию (флэшбек).



# Снаргл

*Гоблин-воздухоплаватель, рулевой «Совы»*

## Индивидуальные черты

### Пилот

*Бесстрашие, самообладание, маневрирование, уклонение, высший пилотаж, навигация, карты, знание атмосферы, [«Сова»], [сражение], [таран]*

### Воздухоплаватель

*Артиллерия, прицеливание, техобслуживание, ориентирование, сигналы, Империя, пираты, Вольные Миры, Тихая Гавань, [ремонт], [связи]*

### Гоблин

*Меняющий форму, крадущаяся походка, ночное зрение, ловкость, прыть, кульбиты, зубы и когти, [имитатор], [безрассудство], [связи]*

### Плут

*Коварство, скрытность, отвлекающие манёвры, блеф, знание языков, торг, [хитроумие], [маскировка]*

Особенности в [скобках] — это характеристики, которых у вас ещё нет. Вы сможете приобрести их при повышении. См. «Общие правила».

### Нота Сорвиголовы

*Вы любите острые ощущения. Играйте ноту, когда пускаетесь в авантюры и действуете на грани фола (особенно, когда речь идёт о фигурах высшего пилотажа).* Завершить: начать вести себя очень-очень осторожно.

### Нота Совести

*Вам тяжело видеть чужие страдания, даже если это враг. Играйте ноту, когда помогаете кому-то в беде или меняете его жизнь к лучшему.* Завершить: проигнорировать просьбу о помощи.

### Нота Шутника

*Вы мастер остроумных реплик. Играйте ноту, когда слова Снаргла смешат других игроков, или он объясняет что-то, используя жаргон воздухоплавателя.* Завершить: другие закатывают глаза в ответ на вашу реплику.

### Секрет Меняющего форму

*Вы гоблин, и поэтому можете по желанию стать ниже, выше, толще, тоньше или даже поменять цвет кожи.*

### Секрет Удачи

*Один раз за игровую встречу вы можете сохранить свой личный запас кубиков при успешном броске (так что вложитесь по полной)!*

 РАНЕН  МЁРТВ  БЕЗ СИЛ  В ЯРОСТИ  ЗАБЛУДИЛСЯ  ПРЕСЛЕДУЕМ  В ЗАПАДНЕ

# Общие правила

## Броски кубиков

Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Начните с **одного** кубика. Добавьте ещё **один**, если у вас есть *черта*, способная помочь в текущей ситуации. Если у этой черты есть актуальные *особенности*, добавьте ещё **по одному** за каждую. И наконец, добавьте **любое** количество кубиков из *личного запаса* (на старте в запасе 7 кубиков).

Бросьте все имеющиеся кубики. Результат **4 или выше** на кубике считается *успехом*. Чтобы преодолеть препятствие, нужно количество успехов, равное *сложности* (обычно 3).

Сложность: 2 — низкая • 3 — средняя • 4 — высокая • 5 — подвиг

В случае **успеха** использованные кубики не возвращаются в личный запас. Не волнуйтесь, вы восполните его позже.

В случае **провала** ваш персонаж не достигает цели, но вы сохраняете использованные кубики личного запаса и добавляете туда ещё один. Ведущий опишет развитие ситуации, и, возможно, вам представится шанс попробовать ещё раз.

## Состояния

В зависимости от событий (особенно при провале) ведущий вправе наделить персонажа состоянием: *ранен*, *мёртв*, *без сил*, *в ярости*, *заблудился*, *преследуем* или *в западне*. Его нужно отметить в бланке персонажа, объяснив, как именно это произошло (состояние «мёртв» значит, что персонаж «считается погибшим», если не сказано иное).

## Помощь

Если ваш персонаж желает помочь другому, вы можете дать игроку кубик из своего личного запаса, уточнив, как именно ваш герой пытается помочь. В случае успеха вы теряете свой кубик; в случае провала он возвращается в ваш личный запас.

## Ноты

Сыграв ноту, вы можете сделать одно из двух:

- † получить ***пункт опыта***,
- † добавить кубик в запас (максимум 10).

Если от того, что вы сыграли ноту, вы подвергаетесь опасности, получите 2 пункта опыта или 2 кубика (или 1 пункт опыта **и** один кубик).

Набрав 5 пунктов опыта, вы получаете **повышение**. За него вы можете:

- † Приобрести новую ***черту*** (исходя из того, чему герой научился сейчас или опыта прошлого, представшего в новом свете).
- † Приобрести новую ***особенность*** для уже имеющейся черты.
- † Приобрести новую ***ноту*** (двух одинаковых нот быть не может).
- † Узнать ***секрет*** (если к тому есть предпосылки).

Использовать повышение можно в любой момент, даже в бою!

У каждой ноты есть условия ***завершения***. Если они соблюдены, вы можете (но не обязаны) убрать ноту и получить за это два повышения.

## Передышка

Вы можете разыграть ***сцену отдыха*** в компании другого персонажа. Такая сцена восстанавливает ваш запас кубиков до 7. Также, по обстоятельствам, она может снять некоторые состояния или дать вам возможность снова использовать *секрет*.

*Сцена отдыха* — это удачное время для того, чтобы задать вопросы (от лица героя) другому игроку, чтобы тот мог раскрыть историю своего персонажа: «Почему ты выбрал такую жизнь?», «Что думаешь о Леди?», «Почему ты взялся за эту работу?» и так далее. *Сцена отдыха* может представлять собой ретроспекцию (флэшбек).

# «Сова»

*Старое, но надёжное воздушное судно, переоснащённое для перевозки контрабанды.*




## *Воздушное грузовое судно С9, восстановленное и переоснащённое*

*«Сова»* когда-то была грузовым воздушным судном модели С9, но с тех пор претерпела немалые изменения благодаря Сайрусу и Кейлу. Они уменьшили грузовой отсек, на освободившееся пространство добавили четыре спальных места, а также смонтировали тайники для контрабанды во всех укромных уголках судна.

*«Сова»* — хоть и старая посудина, но всё ещё может потягаться с более современными «братьями», благодаря своим улучшенным двигателям и высоконапорному паровому котлу. Снаргл также подкрутил систему управления, чтобы корабль мог маневрировать наравне с менее крупными судами.

К сожалению, все эти усовершенствования регулярно испытывают на прочность видавшую виды «Сову». Кейл поддерживает её в рабочем состоянии изо дня в день, но порой, когда экипаж пытается прыгнуть выше своей головы (а это случается довольно часто), всё на борту идёт наперекосяк — разрыв труб, выпар, утечка газа, а порой и нечто пострашнее.

И всё же, «Сова» — не просто воздушное судно. Она стала домом для своей команды. Экипаж собирается за старым видавшим виды деревянным столом на камбузе каждую ночь и благодарит ветра за то, что судьба послала им такой прекрасный корабль.

*Ведущий, назначайте «Сове» состояния, если ситуация того требует. «Сова» начинает игру в состоянии «нужно топливо».*

## *Характеристики*

**Длина:** 48 метров

**Экипаж:** 2–3 человека

**Количество спальных мест:** 6 (2 для членов экипажа и 4 для пассажиров)

**Грузоподъёмность:** 30000 фунтов (6 грузовых отсеков)

**Силовая установка:**

- † трёхклапанный реверсивный паровой котёл,
- † два реактивных ускорителя с парными индукционными катушками.

**Крейсерская скорость:** 160 узлов

**Полный ход:** 310 узлов с использованием реактивных ускорителей

**Оружие:** наружная башенная пушка в верхней части корпуса

**Радиосвязь:** среднечастотный многодиапазонный телеграф с шифрованием

**Датчики:**

- † эхолокатор малого радиуса действия,
- † барометр/радиометр.

**Корпус:** устойчив к коррозии на Глубине в течение 4-х часов.

☐ НУЖНО ТОПЛИВО ☐ НУЖНЫ ПРИПАСЫ ☐ ПРОБОИНА ☐ ЗАМЕДЛЕНИЕ ☐ НУЖЕН РЕМОНТ

# Ход игры

## *Подсказки, рекомендации и советы для ведущего*

### Слушайте, спрашивайте и не планируйте

Став ведущим, не пытайтесь спланировать, что произойдёт. Лучше задавайте вопросы, множество вопросов, и направляйте действия персонажей в интересующее вас русло. Например, Сайрус даёт Наоми указания в пределах слышимости леди Блэкбёрд, но играющий роль леди не замечает этого. Наоми идёт выполнять приказ. Тогда я спрашиваю играющего леди: «Тебя устраивает, что капитан отдаёт приказы твоему телохранителю?» А затем: «Что ты ему скажешь? А что скажешь Наоми?» Ещё несколько вопросов в том же духе, и вот уже все вовлечены в игру, искренне переживают и кидают кубики, чтобы сделать по-своему.

Задавайте, например, такие вопросы:

- † *Ломается ли что-нибудь во время этого безумного манёвра?*
- † *Огонь, вероятно, выходит из-под контроля?*
- † *Это смелый план. Каков будет первый шаг?*
- † *Уединялись ли вы где-то? Что происходит между вами?*
- † *Вы знаете что-нибудь о повстанцах Багряного Неба? Каковы они? Не странно ли видеть их так глубоко в Империи?*

Поддерживайте темп игры такими вопросами, и всё будет отлично!

Ваша задача как ведущего — слушать, что говорят игроки, осознавать, переосмыслять и придумывать, как это можно использовать в дальнейшем.

**Задачи ведущего:** слушать и реагировать, с энтузиазмом играть второстепенных персонажей, помещать на пути героев интересные препятствия, назначать состояния по обстоятельствам (особенно, когда герои терпят провал).

### Говорите «да», изобретайте препятствия

Как правило, персонажи игроков могут всё, что позволяют их черты. Иначе говоря, они настоящие профи. Не нужно предлагать бросить кубики, когда герои не сталкиваются с серьёзными препятствиями. Просто скажите, что им всё удалось. Однако будьте готовы создать интересные препятствия впоследствии. И, поверьте, вы легко заметите возможности для этого, если не будете забывать задавать наводящие вопросы и внимательно слушать игроков.

Роль препятствий могут играть люди (пираты, гоблины, имперцы, горожане, дворяне), погода, чудовища (небесные кальмары, летучие угри), ситуации (пожары, обвалы, обстрелы, погони, побег) и всё, что вы только можете вообразить.

Если персонаж пытается сделать что-то, не отражённое в его чертах, то это препятствие, связанное с нехваткой опыта и навыков. Последствия этого могут быть очень интересными, не нужно их бояться. Иногда игроки могут специально стремиться к провалу ради пополнения личного запаса кубиков; это не плохо и даёт ведущему пищу для сюжета, так что все остаются в выигрыше.

### Состояния

Состояния ограничивают игрока в том, что он может рассказывать о действиях своего персонажа. Это памятка для ведущего и игроков, что они должны обратить внимание на положение, в котором оказался герой, и использовать его для развития истории. Игра — это ведь беседа между её участниками? И когда вы думаете: «Что бы такого мне сказать?» — вы смотрите на свой бланк и видите: «О! Я в ярости, значит, мне нужно её на ком-то сорвать! „Снаргл! Почему мы ещё не в Ночной Пристани, тунеядец обленившийся?!“»

Для ведущего же состояния героев открывают новые возможности для введения захватывающих сюжетных поворотов. «Ты ранен, верно? Пустотные пауки чуют кровь. Они набрасываются на тебя, не обращая внимания на всех остальных». Иногда состояние может стать препятствием, и чтобы попробовать совладать с ним, придётся бросить кубики.

# Препятствия и трудности

### *Побег с гауптвахты*

*Стены камер гауптвахты на «Длани Скорби» сделаны из стали, а на дверях тяжёлые железные замки.*

**Препятствия:** Открыть замок: 3. Обмануть охранника: 3. (Только Бишоп — выломать дверь: автоматический успех. Сломать дверь тихо: 5). Прокрасться через корабль: 4. Бой с экипажем: 3. Бой с солдатами: 4. Бой с большим отрядом солдат: 5 (и выше).

**Развитие ситуации:** Сигнал тревоги. Появляется больше солдат. «Сова» выброшена за борт, чтобы остановить ваш побег. Кто-то отстал от группы (*заблудился* и/или *в западне*).

### *Охотники за головами*

*Если герои ведут себя недостаточно тихо, их действия привлекут внимание желающих получить награду за голову Вэнса или поимку леди Блэкбёрд.*

**Препятствия:** Отбить нападение: 5. Сбежать: 3. Подкупить нападающих: 4. Обернуть ситуацию в свою пользу за счёт подлой уловки: 3.

**Развитие ситуации:** Охотники схватили кого-то и держат на прицеле (*в западне*).

### *Воздушная битва*

*В воздушном бою стоит всегда держаться выше противника, если только ваш корабль не оборудован для путешествий по Глубине…*

**Препятствия:** Подойти на расстояние выстрела: 3. Маневрировать против маленького быстрого корабля: 4. Взять на абордаж: 4. Выстрелить по вражескому кораблю: 3. Выстрелить в маленький быстрый корабль: 4. Уйти от выстрела противника: 3. Уйти от множества выстрелов: 4–5.

**Развитие ситуации:** «Сова» подбита и теряет управление (пробоина, замедление). К противнику подошло подкрепление. Противник заманил «Сову» в бурю. Битва привлекла внимание небесного кальмара.

### *Сделка с плутами*

*Чтобы найти тайный путь в убежище Короля Пиратов среди Осколков, вам придётся договориться с целой толпой тёмных личностей.*

**Препятствия:** Найти подпольный притон: 3. Показать, что с вами шутки плохи: 3. Заключить честную сделку: 4. Заключить сделку в свою пользу: 5. Уличить плутов во лжи: 4.

**Развитие ситуации:** Плуты решили просто отобрать желаемое. Вас предали. За вами проследили до места встречи.

### *Нападание небесного кальмара*

*При прохождении через Глубину шум двигателей привлекает внимание голодного кальмара. Его щупальца окружают «Сову»…*

**Препятствия:** Избежать щупалец: 5. Атаковать кальмара: 3. Маневрировать в его чернилах: 4. Избежать повреждений при атаках кальмара (сокрушительные удары, попытки раздавить вас, укусы, громогласная песнь): 3.

**Развитие ситуации:** Песнь небесного кальмара привлекает его собратьев. Кровь кальмара привлекает других чудовищ. Вас загоняют дальше в Глубину (заблудились). Вы терпите крушение, налетев на камни/астероиды/неизвестный мир (пробоина или нужен ремонт).

### *Бой с чародеем*

*Урия Флинт — архимаг и Сердце Пламени. Конечно, никому не нужно с ним драться. С чего бы?*

**Препятствия:** Увернуться от потоков магического огня: 3. Пробить волшебную защиту Флинта: 5. Выдержать жар и дым при затянувшейся схватке: 3.

**Развитие ситуации:** Пламя выходит из-под контроля мага. Вы роняете своё оружие, когда оно раскаляется.

## Новые черты и особенности

### Репутация
*Верность, надёжность, бесстрашие, безрассудство, безжалостность, коварство, опасный тип, смертоносность, жестокость, непредсказуемость, герой, благородство, отзывчивость*

### Команда
*Артиллерия, прицеливание, техобслуживание, устранение повреждений, ориентирование, сигналы, «Сова», груз, припасы, первая помощь, абордаж*

### Небесный пират
*Норовистость, сокрушительная атака, сабля, нож, стрельба, взрывчатка, артиллерия, абордаж, экипаж, грабёж, захват в плен, умение пить, закалка, коварство, запугивание, знакомства, преступный мир*

### Исследователь
*Любопытство, бдительность, находчивость, закалка, знание древностей, языки, руины, чудовища, мифы, карты*

### Сыщик
*Поиск, дедукция, внимательность, обольщение, допрос, подкуп, принуждение, знакомства, тихая поступь, обман, проницательность, логика, кулачный бой, пистолет*

### Шахтёр
*Туннели, труд, сила, кирка, плохое освещение, задержка дыхания, руда, устойчивость к холоду, превозмогание*

### Сердце Призрака
*Полёт, одержание, нематериальность, контроль над техникой, электричество, контроль над разумом, устрашение, тихая поступь, выведение техники из строя*

### Сердце Камня
*Твёрдость, утяжеление, слияние с камнем, окаменение, неподвижность, каменный кулак, движение сквозь скалы, преобразование камня, стойкость*

### Сердце Пустоты
*Невидимость, вакуум, невесомость, прохождение сквозь предметы, стирание памяти, рассеивание магии, дезинтеграция*

### Сердце Грёз
*Успокоение, управление снами, хождение по снам, галлюцинации, бой вслепую, чтение мыслей, проникновение в разум чудовищ*

### Охотник за Сердцами
*Сбор информации, допрос, запугивание, инкогнито, определение Сердца, быстрая реакция, власть, перестрелки*

### Смельчак
*Храбрость, бесстрашие, герой, спасатель, умение падать, обращение с огнём, безрассудство, взрывы, гибкость, один против всех, одиночка*

Примечание: при приобретении новой черты у вас не появляется никаких особенностей, их нужно приобретать отдельно.

## Новые ноты и секреты

### Нота Путешественника
*Вам нравится исследовать мир и знакомиться с людьми. Играйте ноту, рассказывая что-то захватывающее о человеке, месте или предмете, а также когда посещаете что-то новое, будоражащее воображение.* Завершить: упустить возможность увидеть что-то новое.

### Нота Дельца
*Вам нравится заключать сделки и договариваться об услугах. Играйте ноту, когда вы торгуетесь, устанавливаете новые связи или обмениваетесь с кем-то услугами.* Завершить: оборвать связь со своей сетью контактов.

### Нота Изобретателя
*Вы просто не можете оставить всё, как есть. Играйте ноту, когда модифицируете, улучшаете или чините технику.* Завершить: упустить возможность покопаться в каком-нибудь устройстве.

### Нота Пирата
*Вы совершаете разбойничьи налёты, терроризируя Лазурь. Играйте ноту, когда производите на кого-то впечатление своими пиратскими выходками или усугубляете свою репутацию.* Завершить: начать жизнь с чистого листа и порвать с преступным прошлым.

### Нота Клятвы
*Вы дали обет. Играйте ноту, когда эта клятва значительно влияет на принятие вами решений.* Завершить: нарушить клятву.

### Секрет Истинного Курса
*Вы знаете, как пройти через Осколки.* Требуется: узнать навигационные коды от кого-то, посвящённого в эту тайну.

### Секрет Исследователя
*Вы побывали во всех уголках Лазури и видели множество странных вещей. Один раз за игровую встречу вы можете перебросить кубики при провале, когда имеете дело с местными обычаями или находитесь в необычном месте.* Требуется: пройти Лазурь от края до края.

### Секрет Небесной Песни
*Вы знаете, как позвать небесных кальмаров, и умеете общаться с этими тварями.* Требуется: пройти обучение у мастера Небесной Песни или быть связанным разумом с небесным кальмаром.

### Секрет Стрелка
*Вы великолепно владеете огнестрельным оружием. Один раз за игровую встречу вы можете перебросить кубики при провале стрельбы.* Требуется: пройти через множество перестрелок или научиться у кого-то, кто прошёл.

### Секрет Опыта
*Один раз за игровую встречу при броске кубиков вы можете использовать особенности, относящиеся к нескольким индивидуальным чертам.* Требуется: пройти через множество разных опасностей.

**Имя:**

Игрок:

Запас повышений

Нота

Нота

Нота

Нота

Нота

Секрет

Секрет

Секрет

Секрет

**Черта:**

†

†

**Черта:**

†

†

**Черта:**

†

†

**Черта:**

†

†

**Черта:**

†

†

**Черта:**

†

†

☐ РАНЕН ☐ МЁРТВ ☐ БЕЗ СИЛ ☐ В ЯРОСТИ ☐ ЗАБЛУДИЛСЯ ☐ ПРЕСЛЕДУЕМ ☐ В ЗАПАДНЕ

# Общие правила

## Броски кубиков

Чтобы преодолеть препятствие, вы бросаете кубики. Начните с **одного** кубика. Добавьте ещё **один**, если у вас есть *черта*, способная помочь в текущей ситуации. Если у этой черты есть актуальные *особенности*, добавьте ещё **по одному** за каждую. И наконец, добавьте **любое** количество кубиков из *личного запаса* (на старте в запасе 7 кубиков).

Бросьте все имеющиеся кубики. Результат **4 или выше** на кубике считается *успехом*. Чтобы преодолеть препятствие, нужно количество успехов, равное *сложности* (обычно 3).

Сложность: 2 — низкая • 3 — средняя • 4 — высокая • 5 — подвиг

В случае **успеха** использованные кубики не возвращаются в личный запас. Не волнуйтесь, вы восполните его позже.

В случае **провала** ваш персонаж не достигает цели, но вы сохраняете использованные кубики личного запаса и добавляете туда ещё один. Ведущий опишет развитие ситуации, и, возможно, вам представится шанс попробовать ещё раз.

## Состояния

В зависимости от событий (особенно при провале) ведущий вправе наделить персонажа состоянием: *ранен*, *мёртв*, *без сил*, *в ярости*, *заблудился*, *преследуем* или *в западне*. Его нужно отметить в бланке персонажа, объяснив, как именно это произошло (состояние «мёртв» значит, что персонаж «считается погибшим», если не сказано иное).

## Помощь

Если ваш персонаж желает помочь другому, вы можете дать игроку кубик из своего личного запаса, уточнив, как именно ваш герой пытается помочь. В случае успеха вы теряете свой кубик; в случае провала он возвращается в ваш личный запас.

## Ноты

Сыграв ноту, вы можете сделать одно из двух:

- † получить ***пункт опыта***,
- † добавить кубик в запас (максимум 10).

Если от того, что вы сыграли ноту, вы подвергаетесь опасности, получите 2 пункта опыта или 2 кубика (или 1 пункт опыта **и** один кубик).

Набрав 5 пунктов опыта, вы получаете **повышение**. За него вы можете:

- † Приобрести новую ***черту*** (исходя из того, чему герой научился сейчас или опыта прошлого, представшего в новом свете).
- † Приобрести новую ***особенность*** для уже имеющейся черты.
- † Приобрести новую ***ноту*** (двух одинаковых нот быть не может).
- † Узнать ***секрет*** (если к тому есть предпосылки).

Использовать повышение можно в любой момент, даже в бою!

У каждой ноты есть условия ***завершения***. Если они соблюдены, вы можете (но не обязаны) убрать ноту и получить за это два повышения.

## Передышка

Вы можете разыграть ***сцену отдыха*** в компании другого персонажа. Такая сцена восстанавливает ваш запас кубиков до 7. Также, по обстоятельствам, она может снять некоторые состояния или дать вам возможность снова использовать *секрет*.

*Сцена отдыха* — это удачное время для того, чтобы задать вопросы (от лица героя) другому игроку, чтобы тот мог раскрыть историю своего персонажа: «Почему ты выбрал такую жизнь?», «Что думаешь о Леди?», «Почему ты взялся за эту работу?» и так далее. *Сцена отдыха* может представлять собой ретроспекцию (флэшбек).